Gra zwana będzie Further Away The Edge !!!

Gra : zręcznościowa

Tematyka : Fantastical Parkour

Glówne założenia Gry :

-Przejście 1 pokazowego levela parkoura

- możliwość przejścia gry w łatwy sposób lub w trudny lepiej oceniany sposób poprzez zebranie „mone czy czegoś”

Występowanie Mechanik jak :

- ruchome platformy

- znikające podłoga

- występowanie power upa w postaci wysokiego jumpa

= występowanie obrotowych przeszkód

- występowanie monety do zebrania

**WYKONANIE**

Na początku ułozyłem level design w sposób taki, który był challenging. Gdy juz rozmieściłem wszystkie figury, to następnie zaczołem w blue printach nadać ruszające sie platformy, poprzez nadanie im roznych lokacji oraz duration, czyli jak szybo się będa przemieszczać,

Następnie dodałem monetę, która w blueprinie zostaje zniszczona kiedy gracz dotknie jej box collision.

W podobny sposób dodałęm znikającą podłogę, ktora znika po funkcji delay, zeby gracz miał czas na wyskoczenie.

Następnie dodałem power upa w postaci, super jumpa. Kiedy gracz zetknie się z colisią power upa, to dostaje ulepszony skok, aby przejść poziom na określony czas.

Ostatecznie dodałęm obrotowe sfery, na samym końcu nadając im ruch obrotowy Z velocity.